スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
MONSTER MAKER III
モンスターメーカー3
光の魔術士
SOFEL
株式会社 ソフエル
取扱説明書
SHVC-3M

このたびはソフエルスーパーファミコン用カセット「モンスターメーカー3　光の魔術士」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なおこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失(そうしつ)等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また。テレビゲームをしていて、この様な症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察(しんさつ)を受けてください。

CONTENTS

Monster M

aker World

プロローグ

１００年の昔…
一つの世界で、その世界の命運を賭けた、光と闇の壮絶（そうぜつ）なる戦いがあった。

空飛ぶ城に住まう黒魔術士ゴールドは闇の悪しき力を使い、多くの魔物を操り、世界を恐怖のふちへとおとしいれた。

村は焼かれ、大地は荒れ果て、あらゆる水は毒と化し、多くの生物が息絶えていった…

誰もが絶望に打ちひしがれ、天を仰ぎ見ていたそのとき…

まだうら若き一人の乙女が、光の導きにより、この世を救うべく立ち上がった…

聖なる青い衣をまとい、そのかがやくあまいろの髪をなびかせて、光の化身である白き竜を操るその少女は、３人の光の戦士と共に 闇に戦いを挑んでいった…

…そして、世界は再び光と平和を取り戻す…

…この世界に伝わる、昔語りである…

一つの世界がある…
１００年前に起こった光と闇の戦い、一人の光の少女と３人の光の戦士の戦いが伝説として伝わる世界。

この世界で、突然魔物たちが暴れ出し、町や村を襲い始めた。何が原因で、魔物たちは暴(あば)れ始めたのか。
そして、この世界になにが起ころうとしているのか…

闇の勢力が、再びこの世界を覆わんとしている…

光に導(みちび)かれる戦士たちの物語が今始まる

キャラクタープロフィール

§第1章§ キャメロットの戦士

アリストラ大陸の北西に位置する辺境の城キャメロットに一人の若き戦士がいた。騎士になることを夢見るこの戦士アルシャルクは、王よりの“モンスターに囚(とら)われのお姫さま救出”のおふれに応募。お姫さま救出の旅にへと出るのだった…

主人公 … アルシャルク

キャメロット城に住む戦士。ナイト（騎士）の称号を得るために、魔物退治の募集に応募。
正義感が強く、困っているものを見ると、放っておけない性格。

サブキャラクター … ロリエーン

エルフ。好奇心旺盛(おうせい)で、何にでも首を突っ込んでしまうトラブルメーカー。勝ち気十ぶりっこな性格。反面、何でも判っちゃう賢い頭脳の持ち主である。現在人気No. 1キャラ。

§第２章§　エルフの王子

アリストラ大陸の東、エスィルの森にあるエルフたちの国、。この国の若き王子エルサイスは、戴冠式の当日サーラより、ロリエーンが無断で国を飛び出したことを聞く。モンスターの徘徊する危険な外界よりロリエーンを連れ戻すため、エルサイスはサーラと共に旅にへと出るのであった。

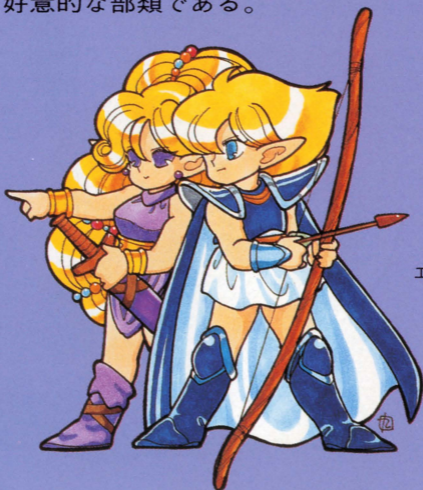
主人公　…　エルサイス

エルフの国の若き王子。柔軟な思考と優しい心を持ち、エルフのわりには人を毛嫌いしていない。（エルフは、人間にあまり好意を持っていないものが多い。）

サブキャラクター　…　サーラ

エルフの女性。エルサイスやロリエーンとは昔からの親友である。正義感が強く、潔癖症（けっぺきしょう）。人嫌いのところもあるが、他のエルフと比べると、好意的な部類である。

エルサイス

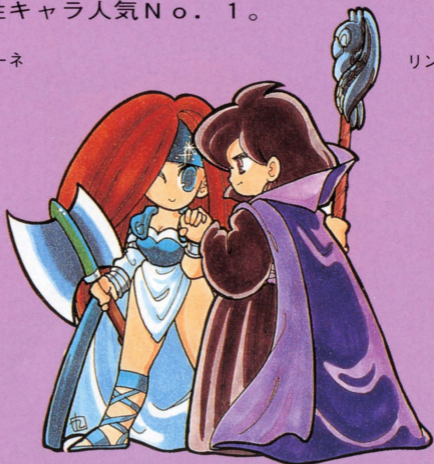
サーラ

§第３章§ アリンガムの王女

アリストラ大陸最大の王国、アリンガム。
しかし この国は、たび重なる魔物の攻撃と、王子ヘリオスの原因不明の病気のために、重く沈んでいた。 王女ディアーネは、この魔物の凶暴化と愛する兄ヘリオスの病気の原因が、同じ一つの源より来ているのではないかと直感した。
彼女は、国の平和と愛する兄の命を守るために、危険な大地へと旅立つのだった…

主人公 … ディアーネ

アリンガム王国の王女。武術の腕前は、城の兵士たちになどには負けぬ腕前の女戦士。回復魔法も使える。現在人気Ｎｏ． ３キャラ。

サブキャラクター … リンク

魔術士ガンダウルフのもとで修行の身である、若手の魔術士。真面目で、勉強熱心な青年。氷系の魔法を得意とする。
現在男性キャラ人気Ｎｏ． １。

§第４章§ ブランシールの魔女

ティターニア大陸にある町フィーネス。ここに一人の見習いの魔術士がいた。彼女の名前はルフィーア。その秘められた力の目覚めとともに、ルフィーアもまた光と闇の戦いの中へ進んでいくこととなる…

主人公 … ルフィーア

フィーネスという美しい町に住む、見習いの魔術士。大いなる光の力を持ち、それを人々のために役立てている光の巫女ヴィシュナスを姉に持つ。その姉に対するコンプレックスがあり、やや内向的な性格。現在人気No. ２キャラ。

ルフィーア

§第５章§ いにしえの竜

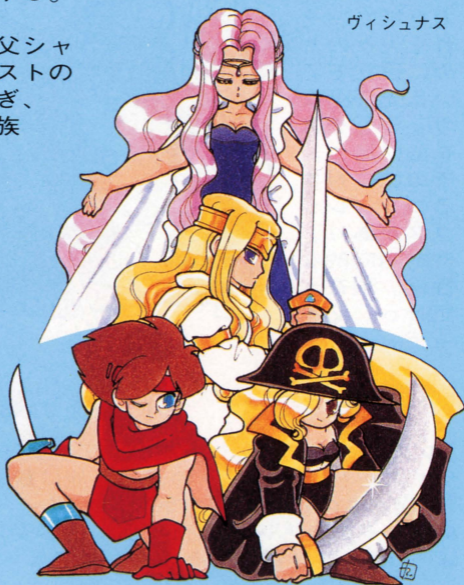
ルフィーア、アルシャルク、ディアーネ、エルサイスたちパーティーの過酷な旅は続く…
魔物たちの横行、闇の軍団の暗躍…
ルフィーアたちの旅の行く手に待ち受けるものは… 闇を再び封印することができるのか…

サブキャストの紹介

ヴィシュナス：ルフィーアの姉。盲目の予言者。東の諸大陸全域にその名も響く、高名なる女魔術師。フィーネスの神殿で、神の仕えている。

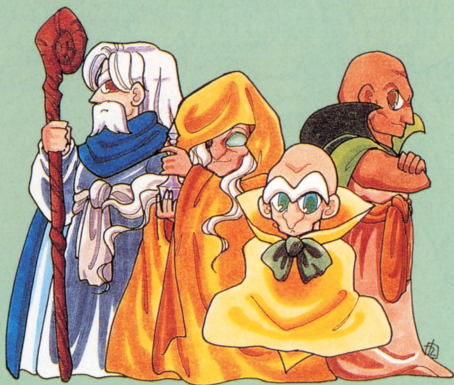
ヘリオス：アリンガム王国王子。ディアーネの姉。剣の腕はディアーネに勝るとも劣らないが、霊感体質であるために、繊細に見える。魔物の凶暴化と時期を同じくして原因不明の病に倒れる。

タムローン：さすらいの戦士。天才的な賭博師でもある。今回は、あるグループのリーダーとして登場する。

ノーラ：父シャルンホルストの遺志を継ぎ、シャーズ族の海賊船の女船長として東の諸大陸の貿易船にその名を知らぬものはいない。

ガンダウルフ：アリンガム王国の南端に塔を構える大魔術師。老齢ながら、激しい気性を持った魔術師で、闇のやり方を大変嫌っている。リンクは彼の元で修業をしている。彼は氷系の魔法をガンダウルフから学んでいる。

ガーラ：フェトランドの東方に塔を構える、女魔術師。老齢にもかかわらず、常に野山を散策して、さまざまな薬草を集めている。また、ルフィーアにも敵を封じ込める魔法を教えてくれる。

ボールガード：フィーネスの北に塔を構える、ちょっと意地悪な老魔術師。ルフィーアに最初に炎の魔法を教えてくれる。イリュージョンの魔法が使えるため、他の魔術師との連絡役にもなっている。

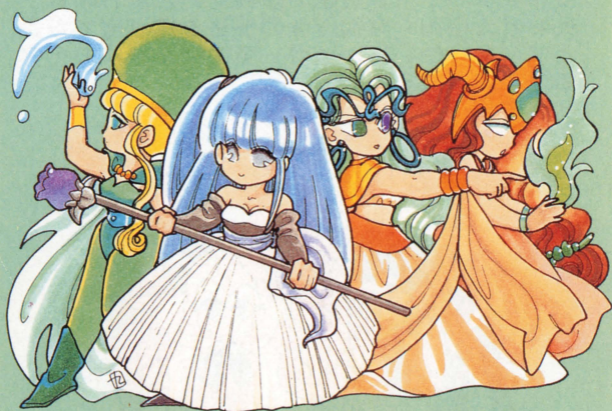
ダルーアン：世界最高の魔物使いと言われる。失われた秘術、魔物合体の秘法を探り当てたことで、魔物使いばかりか、魔術師たちにもその名は有名である。

ガンダウルフ　ガーラ　ボールガード　ダルーアン

フィオナ：ティターニア大陸の北に塔を構える女魔術師。風の攻撃魔法をルフィーアに教えてくれる。

シフィールド：どこかの大きな島にその塔を構える女魔術師。心の魔法を教えてくれる。

ゼルダ：ティターニア大陸の西に塔を構える女魔術師。心の魔法を教えてくれる。

グロリア：ティターニア大陸の東に塔を構える女魔術師。心の攻撃魔法を教えてくれる。

フィオナ　シフィールド　ゼルダ　グロリア

ザルサイ：アリストラ大陸の南の島に塔を構える魔術師。ちょっとトボケたところがあるが、優しい老魔術師だ。心の魔法を教えてくれる。

ヌート：バンディリア大陸の東のどこかに塔を構える魔術師。ヌボーっとした風貌にもかかわらず、強力な地の魔法をルフィーアに授けてくれる。

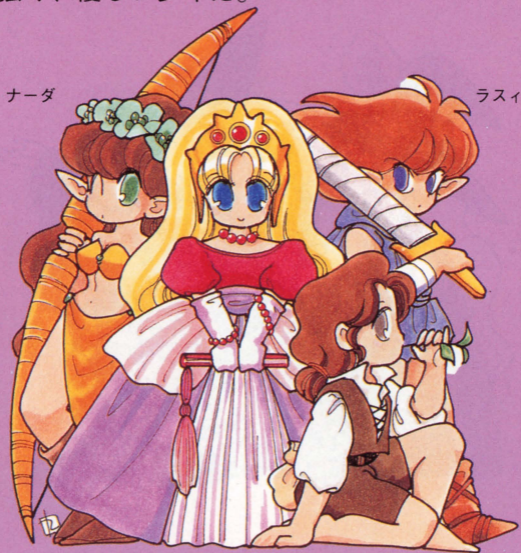
ダヌンチオ：バンディリア大陸の中心、魔法都市グリムの魔法学校の校長を勤める。ルフィーアの魔道書も、最初はこの学校から送られてきた。

ザルサイ　ヌート　ダヌンチオ

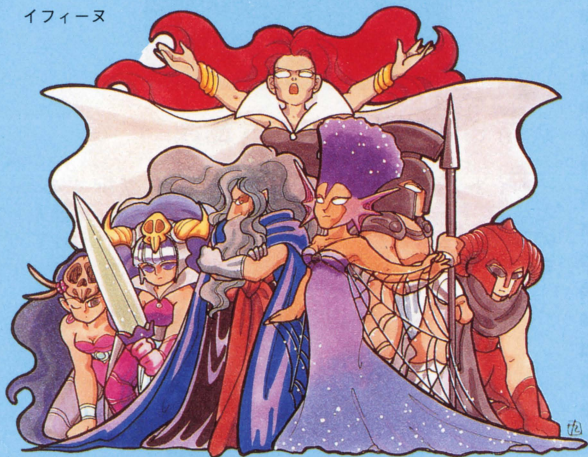
ナーダ：ティターニア大陸のシオラの森にあるエルフの国、エルードの親衛隊長を勤める。超人間嫌い。

ユリーシカ：ティターニア大陸の東を治めるフェトランド王国のお姫様。王様はユリーシカ姫が病に伏せったため、心配で心配で何も手につかなくなってしまった。

ラスィ：ナーダと同じエルードのエルフ。好奇心の強い若いエルフで、ナーダにいつも心配をかけている。

ラウル：ルフィーアの幼なじみ。とても正義感の強く、優しい少年だ。

闇の軍団

闇に見入られしもの。闇の使徒たるを目的として生み出された戦士、魔術士たち。その力は強大かつ無比。

ルフィーアたちパーティーの前に幾度となく立ち塞がる。

■ゲームの始め方

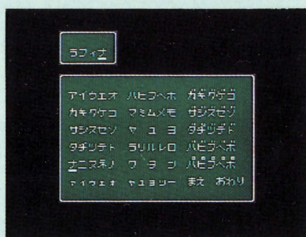
スタート

ソフトを正しくセットして、電源スイッチを入れると、タイトル画面が出てきます。ここで“ＳＴＡＲＴ（新しく冒険を始める）”か“CONTINUE（続きの冒険を始める）”を選んでＡボタンまたはスタートボタンを押します。

☆新しく冒険を始めるとき

タイトル画面で“ＳＴＡＲＴ”を選択すると、ストーリーデモが始まり、その後、老人の語る昔話の主人公の名前の入力画面が出てきます。

名前の入力

　百年前に闇と戦ったという伝説の少女の名前を決定します。素敵な名前を十字ボタンとAボタンで入力して上げてください。
　（名前は４文字まで。）　“おわり”を選ぶと、ストーリーデモ画面が進行していきます。

　この昔話のヒロインが、ゲームストーリーにどうか変わってくるのでしょう…あなたの目でそれを確認してください。

☆前回の続きから冒険を始めるとき

　タイトル画面で“CONTINUE”を選ぶと、セーブファイルを選ぶ画面になります。ここで自分の冒険が記されているデータを選択し、Aボタンを押すと、前回セーブしたところからゲームが再開します。セーブデータは４つまで持つことができます。

■コントローラーの操作方法

・十字ボタン
移動する─キャラクターを移動させるのに
使用します。
選択する─コマンドやアイテム、キャラク
ターを選択するのに使用します。
・Aボタン
決定する─十字ボタンで選択したコマンド
やアイテム、魔法を決定したいとき
に使用します。
アクション─人と「話す」、宝箱を「開け
る」、物を「調べる」時に使用しま
す。
・Bボタン
キャンセル─コマンドをキャンセルしたい
とき、イベントから抜けたいときに
使用します。
オート解除─戦闘中、“オート”の状態を
解除します。
ダッシュ！─キャラクターの歩くスピード
が早くなります。
・Yボタン
メニュー表示─コマンドメニューを呼び出
すのに使用します。
・R（L）ボタン
ページ送り─商店でのアイテムカタログの
切り替え、戦闘シーンでの魔法やア
イテム選択画面の切り替えに使用し
ます。
攻撃スタイル変更─通常攻撃での攻撃スタ
イルの変更に使用します。（→P.30）
・Xボタン
大キャンセル─複数のウインドウを開いて
いるとき、一気に最初の画面に戻る
ことができます。

■コマンドの使い方

基本画面表示

街やダンジョンの中、移動時の画面ではキャラたちのステイタスや通常コマンドなどが表示されます。

コマンドメニュー選択できる通常コマンドが表示されます。

ステイタスキャラたちのHPとMP、コンディションの異常などが表示されます。

現在の地名と階数
現在パーティーがいる場所の地名と何階にいるのかが表示されます。（フィールド上では表示されません。）

持ち金
パーティの現在の持ち金が表示されます。

通常コマンドの説明

フィールドやダンジョン、街の中などでＹボタンを押すと、８つのコマンドが呼び出されます。十字キーで使いたいコマンドにカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。移動中に使うことができます。

まほう

体力回復などの魔法を使ったり、習得している魔法を確認したりするコマンドです。
ＭＰがなかったり、魔法を使えるキャラがいないと　このコマンドは使えません。

アイテム

つかう一手持ちのアイテムを使うコマンドです。
すてる一いらないアイテムを捨ててしまいます。
せいとん一アイテムウインドウ内のアイテムの順番を入れ替えるコマンドです。

操作は、使いたいアイテムや捨てたいアイテムをＡボタンで決定します。使ったりする場合は、その後にその使用する相手のキャラを選びます。また、アイテムを指定すると、その効果などが画面右上に表示されます。

そうび一手持ちの武器、防具などを装備します。装備したいキャラを選び、どの部分の装備をするのかを決定します。なお、町の武器やなどで武器や防具を買うと、その場で、装備してくれます。

＊両手持ちの武器を装備しても、楯を装備することができます

しもべ … 主人公のルフィーアはゲームの途中で、ソロモンの指輪の効力により魔物使いとしての能力を使うことができるようになります。この能力で、モンスターを仲間にして、モンスターキャラクターのみで組まれたモンスターパーティーを作ることができます。
このコマンドでは、モンスターをカーソルで指定すること で、仲間にしたモンスターと別れる時に使用します。

※このコマンドは、戦闘中に仲間にしていないと使うことは出来ません。（仲間にできるモンスターは、８匹までです）シーフ以外のモンスターの回復は、寺院では出来ません。魔物使いに治してもらって下さい。

ステイタスーキャラクターの強さや能力、状態を確認するためのコマンドです。十字ボタンでキャラクターを選んだだけで、そのキャラのステイタス画面を見られます。

ならびかえーフィールドやダンジョンでのキャラクターたちの並んでいる順番をいれかえるコマンドです。戦闘時の状況には影響しませんが、トラップなどのダメージに影響します。パーティーの先頭を狙ってくるトラップやパーティの最後尾を襲うトラップなど、様々な仕掛けがありますからこのコマンドを有効に活用しましょう。十字ボタンとＡボタンで、いれかえたいキャラ位置を選択します。

せんとうならび—戦闘での各キャラの位置を決定します。ウインドウで上のキャラが、戦闘では最前列になります。十字ボタンとAボタンで、いれかえたいキャラ位置を選択します。

せってい

せんとう

オート戦闘での戦闘の方針（行動）を設定するコマンドです。（→P.33 ）

設定は、一人一人に設定することができます。

まず、設定するキャラを選択。そして、オート戦闘のコマンドの中から、適当な行動を選び、決定します。ここで“さくせん”を設定しておけば、遭遇コマンドで“作戦”を設定しなくても、“オート”さえ選べば、オート戦闘を行います。

コンフィグ

このコマンドでは、下の4種類の設定を好みに合わせて 変更することができます。

サウンド

ＢＧＭや効果音の出力をステレオとモノラルに変更できます。スーパーファミコンの接続状態に合わせて設定してください。

メッセージ

メッセージの表示スピードを4段階に設定できます。数字が小さくなるほど、表示速度は早くなります。

せんとう

戦闘シーンでのキャラクターの動きの速度を4段階に変更できます。数字が小さくなるほど、速度は早くなります。

ウインドウ

メッセージなどが表示されるエリアのバックの色を変更することができます。好みに応じて変更してください。

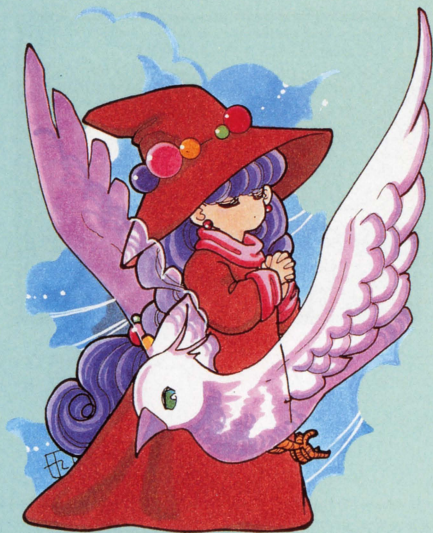
ステイタス画面の説明

キャラクター名…キャラクターの名前を表示します。
ＨＰ（ヒットポイント)…キャラの生命値。右がＨＰの最大値、左が現在のＨＰです。０になると、ぐったりして、行動不能になってしまいます。
ＭＰ（マジックポイント）…魔法を使用する力を表します。右がＭＰの最大値、左が現在のＭＰです。
クラス…キャラクターの種族・職業を表示します。
レベル…キャラクターの強さの目安を表しています。
あと… …次のレベルが上がるまでに必要な経験値。
じこまほう…魔術士が「たたかう」時に使える魔法です。MPを消費しません。
こうげき…戦闘での攻撃力の強さ（攻撃の破壊力）を表し、攻撃が成功したときに与えるダメージに影響します。
めいちゅう…攻撃が命中するかどうかに影響します。
ぼうぎょ…敵の攻撃から身を守る能力を表し、敵の攻撃から受けるダメージに影響します。
かいひ…敵の攻撃を避けられるかどうかに影響します。
こうげきまりょく…魔法の命中、敵に与えるダメージに影響。
ぼうぎょまりょく…的の魔法の回避、魔法のダメージに影響。
つよさ…キャラクターの戦闘能力の高さを表します。
まりょく…魔法を使うときの強さ。
ちえ…自分のレベル以上のレベルの魔法を使用した場 合の魔法の成功率に影響。魔法に対する抵抗力を表します。
きびん…キャラクターの素早さを表し、戦闘時の移動能力や攻撃の順番や成功率、敵から逃げられる確率に影響します。
うん…キャラクターの運の良さを表し、罠(わな)から受けるダメージ、敵から逃げられる確率や会心の一撃に影響します。
とくぎ…キャラクターの習得した特技が表示されます。

■バード

バードの魔法ールフィーアの秘められた力の一片

最初のうちは、まだ自分の殻に閉じこもったままの半人前の魔術士です。しかし彼女の持つ潜在的な力は、姉のヴィシュナスをして“自分をも凌ぐ力を秘めている”といわせるものを持っています。

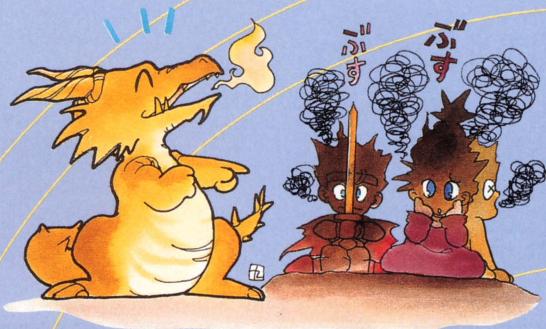
その一つがこの“バード”の魔法。ー 近くにいる小鳥と心を通わせ、己の心を鳥に乗せて大空をはばたき、周りの情景を心に投影し、見渡すことができる魔法。ー 未知の土地を旅するルフィーアたちには、欠かすことの出来ない魔法となるでしょう…

きっかけさえあれば必ず彼女は己の力に目覚めてくれるはずです…

戦闘画面の説明

画面の見方

ダンジョンやフィールドで、モンスターに出会うと戦闘シーンに突入します。戦闘シーンでは遭遇コマンドと戦闘コマンドでキャラクターたちの行動を決定します。

戦闘の流れ

モンスターと遭遇
一戦闘シーンに突入！
遭遇コマンドの決定！
たたかう
戦闘コマンドの決定
モンスターの攻撃
アクション（行動）
モンスターとの対話
逃げる
オート
勝利
戦闘不能→全滅

1 遭遇コマンド

戦闘シーンに入るとまず始めに、遭遇コマンドでパーティー全員の行動を決定します。

戦う

モンスターとの戦闘に入り、戦闘コマンドに切り替わります。

▶たたかう
オート
さくせん
にげる
しもべ
はなす

話す

モンスターに話しかけます。うまくいくと、モンスターしか知らない貴重な情報をくれたり、仲間になったりします。失敗すると、逃げていったり、怒りの報復を受けたりしてしまいます。

話しかける方法は、
せっとく（仲間になるように説得する）
なだめる（怒りに我を忘れたモンスターの気を静める）
アイテム（アイテムを渡して（使って）、反応を見る）
おどかす（凄んで見せて、モンスターを弱気にさせる）
ダルト（お金を渡して、反応を見る）
の5種類があります

ただし、ルフィーアがパーティーに加わっていないと、このコマンドは表示されません。またルフィーアが行動不能、もしくはソロモンズリングを装備していないと、コマンドの実行は出来ませんので、気をつけてください。

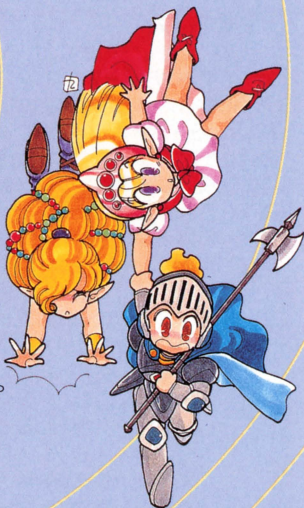
しもべ

モンスターパーティーを編成し、戦わせます

逃げる

モンスターとの戦闘から脱出を試みます。

さくせん

“オート”中の各キャラクターの戦闘の方針を設定するコマンドです。
“さくせん”は、パーティの一人一人に設定することができます（“設定しない”を選んで、何人かをコマンドで動かすことも可能です。）
（→ P.33）
ここで設定した“さくせん”は、以降の戦闘にも、オート戦闘にしたときも、この時選んだ作戦のアクションをとります。

オート

　パーティー全体をオートで戦わせるコマンド。
　ただし、通常コマンドの“せってい”や戦闘コマンドの“さくせん”で各キャラクターの戦闘の方針を事前に決定しておいてください。オート実行中は、ステイタス表示部上に“A”が表示されます。なお、オートの解除は、Bボタンで行います。

2 戦闘コマンド

　この戦闘コマンドでは一人一人のキャラクターの行動を決定します。コマンドを入力したキャラクターは、直ぐに行動を開始します。

通常攻撃

　武器や自己魔法による攻撃を加えます。カーソルで攻撃するモンスターを指定します。弓による攻撃は、離れた敵に対して攻撃できますが、接近し過ぎると攻撃できません。槍は、すこし離れた敵に対しての攻撃が可能です。
　この通常攻撃には4種類の攻撃スタイルがありそれぞれ異なった特徴を持っています。このコマンドはL，Rボタンで選択します。この攻撃スタイルは、攻撃後の防御姿勢にも影響します。

アタック…通常の攻撃を行います。
クイック…威力よりも、命中させることに重点を置いた 攻撃方法。敵にヒットする確立は高いが、与えるダメージが小さい。また、防御姿勢は良く、敵の攻撃が当たりにくく、カウンターが出やすい。

▶アタック
まほう
アイテム
そうび
とくぎ
しもべ
はなす
さくせん
にげる

フルパワー…命中率よりも、与えるダメージの
大きさに重点を置いた攻撃方法。敵へのダメージは大きいが、攻撃を外す確立が高くなる。また、防御姿勢に隙ができやすくなってしまいます。

エンドラン…攻防一体の攻撃方法。移動力がアップし、離れた敵にも攻撃が可能になります。命中率は下がってしまいますが、攻撃後、後方に退避し、防御体制を取ります。

まほう

魔法を持っているキャラクターに、それを使用させるコマンドです。ＭＰがないと使えません。魔法をもっていないキャラクターの場合は、このコマンドは表示されません。

アイテム

戦闘中に、手持ちのアイテム（薬瓶など）を使用するコマンドです。ＬＲボタンでウインドウのページ切替えができます。装備しているものも使うことができます。

そうび

武器や防具を装備したり、別の装備に変更したりするコマンドです。１アクション内で持ち換えることができますので、続けて別の行動を取ることができます

とくぎ

特技を持っているキャラクターに、それを使用させるコマンドです。特技にはいろいろなものがあり、レベルが上がっていくとともに覚えていきます。

おもな特技

かばう…選択した味方キャラの前に立ち、そのキャラを敵の攻撃から自分の身を盾にしてかばいます。

とつげき…近くにいる敵キャラに最大の力で攻撃をしかけます。時々、突撃後、混乱してしまうことがあります。

いのる…ルフィーアが天に祈りを捧げることで、様々な事象(じしょう)を引き起こします。

モンスターの特殊攻撃

数多く登場するモンスターたちも様々な特殊攻撃や特技を持っています。下僕にしたモンスターたちに、これを使用させるのがこのコマンドです。

まもる

自分へのダメージを最小限に防ぐコマンドです。"まもる"を選んだキャラは、安全な場所に移動後、防御の体勢を取ります。ただし、画面の一番端に追い詰められると、回避行動が取れなくなってしまいます。

まかせる

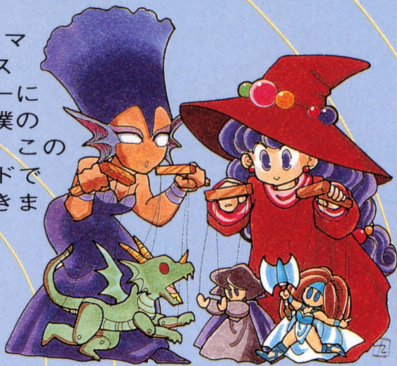
キャラクターごとにオート戦闘を行わせるコマンドです。ここで、キャラクター別々にオートコマンドを設定したり、特定のキャラのみオート戦闘にしたりということができます。

にげる

モンスターとの戦闘からの脱出するコマンドです。敵がこちらより素早いと、逃げられないことがあります。また、イベントでのモンスターとの戦闘からは、逃げることは出来ませんので、注意してください。

オート戦闘でのコマンドの種類と内容

オート戦闘で使用するコマンドは１７種類。キャラクターの性格に応じて５～６種類のコマンドが割り当てられています。各コマンドの性格を把握して、効果的にコマンドを指定してください。

このオートコマンドは、モンスターパーティーにも共通で、下僕のモンスターを、このオートコマンドで操ることもできます。

じこまほうで… 魔術士が戦闘で自己魔法のみを使用して戦う。
まめにかいふく… 味方のＨＰに気を配り、適宜回復魔法で治療を行う。
さいきょうまほう… 最も強い魔法をかけまくります。
しっぱいかくご… 制御できるレベル以上の魔法を優先的に使用します。確率は低いが成功する場合も…
ちからまかせ… 武器を使い、フルパワーで攻撃を行う。
てきをみさだめる… 敵の強さ（レベル）に合った魔法や行動を判断して行います。
きびんにこうげき… 武器により、クイックで攻撃を行う。
あしをつかう… エンドランによる武器での攻撃。
しなないように… 回復魔法や薬類による治療を優先的に行う。
とにかくこうげき… 攻撃の対象を１体に限定して攻撃を行う。

まもる…敵から出来るだけはなれ身を守ります。
みんなをえんご…攻撃補助魔法を使い、敵のステイタスに影響を与えます。
てきをよわらす…攻撃効力魔法を中心に使用。敵のＨＰとステイタスへの両方に影響を与えます。
マイペース…とにかく何も考えずに、一番行いやすい行動をとります。
にげてもいいよ…周りや自分の状況を見て、戦闘区域から逃げ出します。
うごきをふうじる…魔法やアイテムを使い、敵を行動不能にさせる行動をとる。
よわいあいてに…防御力の弱い相手を目標に攻撃します。
へんしん…変身の能力を持ったモンスターが使えるコマンド。

モンスターパーティー

戦闘コマンドで、「しもべ」が選んだとき、仲間につけた下僕モンスターがいれば、モンスターパーティーでの戦闘が行なえます。

モンスター・パーティーの編成

「しもべ」を選ぶと、画面の一番上に左から4体のモンスターを並べてパーティーを編成してゆきます。右下の下僕モンスターのラインアップから、１体のモンスターを十字ボタンで選ぶと、左のステイタス画面に現在のステイタスとモンスターサイズが表示されます。　これを確認してＡボタンで決定すると、上のモンスターパーティーのウインドウにカーソルが移ります。ここで、そのモンスターの戦闘配置順を、左右ボタンとＡボタンで決めてください。

モンスターパーティーに編成されたモンスターは、黄色い色で表示されます。　すでにモンスターがいる場所に新たなモンスターを置くと、以前にいたモンスターは、編成から外されます。

モンスターサイズ

モンスターを戦闘で戦わせるには、ルフィーアのモンスターの掌握(しょうあく)能力に頼らねばなりません。このとき、モンスターのサイズによって、制限が出てくるのです。　新たにパーティーに編成したいモンスターのサイズが、残モンスターサイズ(下僕ウインドウの上の数値)を越えるとエラー音が「ブー」となり、そのモンスターサイズでは、これ以上編成に加えられないことを知らせます。　飛ぶモンスターや、巨人系などのモンスターは、モンスターサイズの大きいモンスターになります。

モンスターを編成から外す

新たなモンスターをそのモンスターの位置に編成し直すか、右下の「はずす」コマンドで、外すモンスターを選びます。また、「ぐったり」してしまったモンスターは、自動的にパーティーから外されます。

いよいよモンスター戦闘！

右下の「けってい」コマンドで、モンスターパーティーは、戦闘に突入します。　一度編成したパーティーは、そのあと変更しない限り変わらないので、一度編成してしまえば、「けってい」コマンドだけで済むようになります。

モンスターパーティーの戦闘コマンド

とくぎ

　モンスターにどんな行動をとらせるのかを、選ぶことができます。

パーティー

　プレイヤーキャラのパティーに戻ります。

まかせる

　ＡＩコマンドを指定して、オートで戦ってもらいます。

画面の説明

カーソルの示したモンスターのモンスターサイズ

モンスター・パーティー

残りのモンスターサイズ

下僕モンスター

モンスターのステイタス画面

モンスターを編成から外します

モンスター・パーティーで戦闘をします

呪われたボスキャラ。モルグ3姉妹

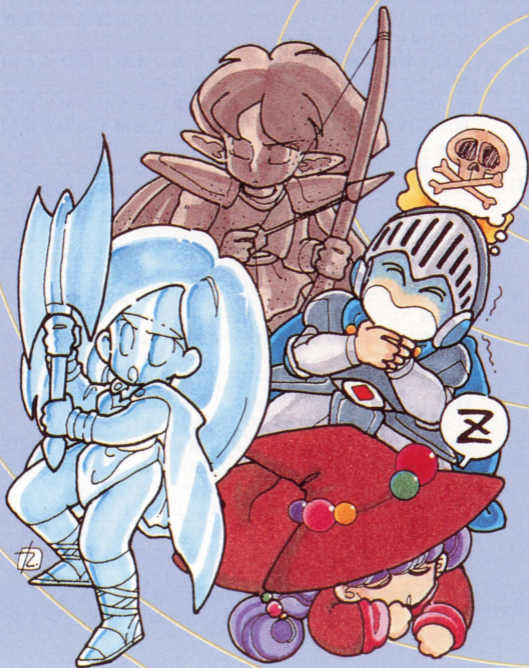
コンディション

モンスターたちとの戦いや、ダンジョンのトラップなどによって、キャラクターやモンスターのコンディション(体調)が悪化することがあります。これらコンディションは、魔法やアイテムを使って回復できます。コンディション変化は全部で14種類あります。

コンディション	解説	戦闘後回復
みえない（見えない）	まぶしさに目がくらんでしまう。敵の攻撃がかわしづらくなり、逆にこちらの攻撃は外れやすくなる。すぐに回復する。	○
こんらん（混乱）	敵・味方の判断がつかなくなり、勝手な行動を取るようになる。放っておけば自然回復するが、早めにアウェイクの魔法で治療した方がよい。	○
かんでん（感電）	電撃を受けたショックで、次の自分のアクションだけ、身動きが取れなくなる。必ず回復する。	○
こおりつ（凍りつき）	強い冷気によって体が凍りつき、身動きが取れなくなるが、自然に回復はする。アウェイクでも回復する。	○
かなしばり（金縛り）	強い魔力によって、まったく身動きが取れなくなる。自然には回復しづらいので、アウェイクの魔法や安息香で 回復させた方が安全だ。	○
ねむり（眠り）	強烈な睡魔に襲われ、動けなくなる。攻撃を受けると回復しやすい。アウェイクでも回復する。	○
とりこ（虜）	敵に魅了されてしまい、味方を攻撃し敵を助けてしまう。自然回復するが、早めにアウェイクで治療する方が賢明である。	○
まふうじ（魔封じ）	敵の魔力に押さえ込まれ、魔法が使えなくなってしまう。自然には回復しにくい。ディシャットの魔法で回復する。	○
まひ（麻痺）	麻痺毒に体が冒され身動きが取れなくなる。自然回復せず、移動中にＨＰが失われてゆく。ディパラズンかゴルゴンの血で治療が必要。寺院でも治療可	×
せきか（石化）	全身の細胞が変質して石のようになり、戦闘不能になってしまう。自然回復せず、戻しの蜜かディストーンをかけるか、寺院での治療しかない。	×
どく（毒）	中毒になり攻撃力が低下してしまう。自然回復はせず、移動中にＨＰが失われてゆく。さらに毒を受けた場合「猛毒」になる。麻痺と同じ治療法。	×
もうどく（猛毒）	毒が体中に回り、かなり危険な状態。攻撃力は大幅に低下し、移動中のＨＰの減少も急激になる。この状態でさらに毒を受けてしまうと「ぐったり」となる。ディパラズンでも１回では「毒」までにしか回復しない。	×
いかり（怒り）	怒りに我を忘れ、狂ったように目の前の敵を攻撃する。攻撃力は倍加するが疲労も激しく、毎ターンＨＰが減少する。敵を倒すまでは自然回復しない。	○
ぐったり（行動不能）	ＨＰ＝０の状態。まったくの戦闘不能状態になる。回復もしづらく、レベルの低いときは、寺院(モンスターは魔物使い)に頼るしかない。	×

全滅

パーティー全員が、“麻痺”、“石”、“ぐったり”のいずれか（行動不能状態）になってしまうと、パーティーは全滅し、ゲームオーバーとなってしまいます。
全滅してしまうと、全滅メッセージの後、オープニング画面に戻ってしまいます。

ちゃんとセーブさえしていれば、セーブをした時の番人のところからゲームを再開できますので、こまめなセーブを心がけてください。

■町や村・城下町では…

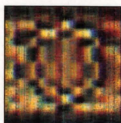
ウルフレンドでは城下町や港町などいろいろな町が点在しています。そこでは冒険者が体を休めたり、装備を整えたりできるいろいろな店や施設があります。店の人とはカウンター越しに話をします。

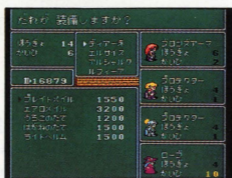
武器屋

剣や斧、弓などの色々な武器を扱っています。

アルシャルクが武器屋に入ろうとしています。ドアにぶつかってそのまま進めば入れます。

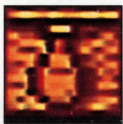
武器屋です。カウンターごしにAボタンを押して話しかけてください。

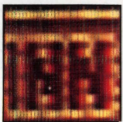
防具屋

　兜、鎧、盾などの防具の専門店です。
　右のキャラたちの装備は、ブロンズアーマーとプロテクターだ。数字の色が黒くなっているので、買おうとしているプレイトメイルの方が、性能がよいということ。ルフィーアはプレイトメイルは着られないが、ローブの回避はプレイトメイルより高い。

画面の見方

各キャラクター

＊ 武器や防具はその種類によって装備できるキャラクターが違います。商品にカーソルを合わせると、それを装備できるキャラクターは、買ってほしい！と飛び跳ねますので、これで確認してください。 買いたいときは、その商品にカーソルを合わせてＡボタンでＯＫです。今回、武器や防具は買うとその場で装備までしてくれるというサービスをしてくれます。 データの色によって、今装備しているものとの優劣を判断することができます。 白は、同じ性能の場合。黒は、性能が劣っている場合。 黄色は、性能が良いものの場合です。

＊武器屋、防具屋、魔道器屋、道具屋では、武器や防具やアイテムなどを買い取ってくれます。

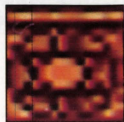
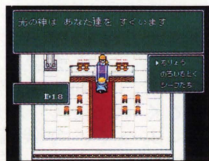
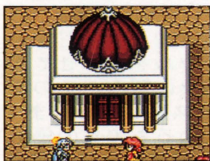
道具屋

薬や魔法の護符などのアイテム類を扱っている店です。買うときも、売るときも、一度に何個も買えるので便利。十字ボタンの上下が±１、右が最大、左が１個に数が変化します。

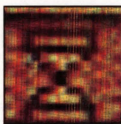
宿屋

戦いで疲れた冒険者たちに休息を与えてくれる場所です。

一晩泊まれば、ＨＰ，ＭＰが回復します。 宿代は町によって異なります。 朝起きた時、まだベットに横になっている仲間たちと話をすることもできます。

魔道器屋

魔術士のための魔法の装備品（杖やローブなど）を扱っています。

寺院

毒・猛毒（もうどく）・麻痺（まひ）・石化（“いし”）・戦闘不能（“ぐったり”）の状態のキャラクターの治療、呪われた武器、防具の解呪、シーフたちの治療回復を有料で行ってくれます。

時の番人

冒険の記録をしてくれます。記録は4つまで。なるべく予備の記録をとっておきましょう。途中でゲームをやめたり全滅してしまったとき、この時の番人のところからゲームは再スタートされます。

預かり所

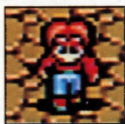
パーティーが持つ武器や防具、アイテム、お金を預けることのできる場所。預けたものは、他の場所の預かり所でも引き出すことが可能です。

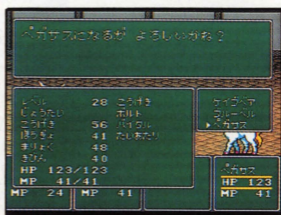
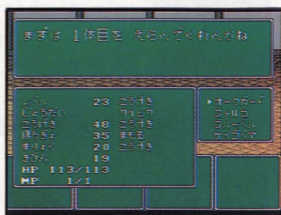
酒場

酒場は、旅行者や冒険者、その土地の人達が食事を取ったり休んだり、また一日の疲れをいやしに集まる場所です。

ここは様々な人達が集いそして別れる場所ですので、情報集めには欠かすことのできない場所でしょう。
それゆえに、いろいろとトラブルもあったりしますが…

民家や通りを歩く人々

町の人達や他の種族の生活や文化に触れることは、旅の楽しみの一つ。町の人達には気軽に声をかけてみましょう。話の中で、冒険のヒントや新しい発見があるかもしれません。また時がたったり、状況によってメッセージが変わることもありますから気をつけてください。

人と話をしたいときには、話したい人にマイキャラをピッタリとくっつけ、Aボタンを押せばOKです。

魔物使い・・・トレードシステム

魔物使いは、ダンジョンの中で生活していたり、フィールド上で家を構えていたりなど様々な場所で、ルフィーアたちがやってくるのをまっています。

魔物使いたちは、モンスターと話ができ、その魔力を使ってモンスターを下僕にすることができる、不思議議な人たちです。魔物使いたちは広い大陸のどこかの、ひっそりとした一軒家に住んでいたり、ダンジョンの中に住んでいたりします。このゲームで彼らは、ルフィーアの連れているモンスターのトレード(交換)や治療を行ないます。

こうかん

ルフィーアの仲間にしたモンスター2体と、1体のモンスターを、無料で交換してくれます。あなたも自分だけの最強のモンスターパーティーを作ってみてください。交換の仕方は、まず一体目のモンスターを自分のパーティーの中から選び、さらに二体目のモンスターを選びます。このとき、行動不能のモンスターは選ぶことはできません。先に魔物使いに治療してもらってください。　二体のモンスターを選ぶと、魔物使いは交換するモンスターを提示してきます。このとき、ウインドウで「こうかん」を選ぶと、取引は成立します。その前に、同じウインドウでトレードするモンスターの「ステイタス」を確認してください。自分のモンスターたちよりも、魔物使いのモンスターが良ければ、交換に同意してもいいでしょう。ただし、低いときは考えものです。同じモンスターばかり持っているときは、トレードが手詰まりにならないように交換してみるのも手かも知れません。また、モンスターの組み合わせによっては、釣り合うモンスターがいない場合や、トレード後のモンスターが強すぎて魔物使いの手に負えない場合は、「つり合うモンスターがいない」と言われます。後半に現れる魔物使いほど、強いモンスターを扱えるようになります。

ちりょう

可哀相に、シーフ系以外のモンスターは、寺院で治療(ちりょう)してくれません。そこで魔物使いのところまで行って治療しなくてはなりません。これは、有料で行なっています。寺院の治療を参考に読んでください。

モンスター種族トレード表

トレード対象のモンスターは、38種類の種族に分れます。どのモンスターがどの種族かは、ステイタス画面などでは見られませんが、各種族のモンスターは、みな外見的に似た姿をしていますので、それで見分けてください。　例えば、表を見てください。オーク族とコボルト族をトレードに出したとします。横列にオーク族、縦列にコボルト族を見ます。縦横の交わるところには、ゴブリンとあります。このトレードの結果は、

種族	ハッグ	バット	鎧獣	鬼神	巨人	巨大蟹	巨大蠍	獅子	蛇人	獣人	小竜	水人	鳥人	猫人	飛獣	伏竜	亡霊	魔熊
ハッグ	☆																	
バット	ゾンビ	妖精鳥																
鎧獣	ｽｹﾙﾄﾝ	ハッグ	巨人															
鬼神	魔犬	鳥人	トロル	☆														
巨人	オーク	ゴブリン	妖馬	トロル	トロル													
巨大蟹	鎧獣	飛獣	ゴーレム	爬虫人	トロル	ゴーレム												
巨大蠍	巨人	飛獣	ゴーレム	鎧獣	爬虫人	巨人	鎧獣											
獅子	魔狼	ゴブリン	トロル	ゴーレム	魔犬	鎧獣	魔犬	☆										
蛇人	爬虫人	飛獣	魔犬	爬虫人	ゴーレム	水人	トロル	爬虫人	☆									
獣人	魔犬	鳥人	トロル	魔犬	魔熊	鎧獣	妖馬	巨人	爬虫人	☆								
小竜	魔狼	飛獣	巨人	トロル	飛獣	爬虫人	爬虫人	ゴーレム	爬虫人	爬虫人	ﾌｪｱﾘｰ							
水人	ゾンビ	鳥人	ゾンビ	トロル	鎧獣	爬虫人	ゾンビ	爬虫人	妖馬	飛獣	爬虫人	☆						
鳥人	妖精鳥	飛獣	飛獣	猫人	飛獣	ニンフ	飛獣	飛獣	飛獣	ﾌｪｱﾘｰ	飛獣	ニンフ	鳥人					
猫人	鳥人	妖精鳥	ゴブリン	狼人	魔熊	鎧獣	魔熊	魔熊	ニンフ	魔犬	爬虫人	ニンフ	妖馬	妖精鳥				
飛獣	魔狼	魔狼	鳥人	魔犬	鳥人	ニンフ	爬虫人	飛獣	鳥人	ニンフ	ニンフ	爬虫人	魔犬	鳥人	飛獣			
伏竜	飛獣	鎧獣	魔犬	鎧獣	飛獣	鎧獣	ニンフ	鎧獣	爬虫人	トロル	鎧獣	飛獣	鎧獣	鳥人	鳥人	爬虫人		
亡霊	ニンフ	コボルト	ハッグ	ゴーレム	ハッグ	ゾンビ	ｽｹﾙﾄﾝ	ハッグ	ゾンビ	ハッグ	鳥人	ゾンビ	飛獣	ゴブリン	ハッグ	コボルト	☆	
魔熊	鎧獣	爬虫人	爬虫人	巨人	トロル	巨人	鎧獣	爬虫人	トロル	魔犬	鎧獣	鎧獣	爬虫人	ニンフ	妖馬	鎧獣	ゴブリン	トロル
魔犬	飛獣	飛獣	巨人	魔熊	鎧獣	水人	巨人	トロル	巨人	妖馬	魔熊	トロル	飛獣	爬虫人	巨人	ゴーレム	鎧獣	鎧獣
魔狼	オーク	コボルト	妖馬	魔犬	魔犬	鎧獣	鎧獣	飛獣	オーク	魔犬	妖馬	ゾンビ	飛獣	魔犬	妖馬	飛獣	飛獣	鎧獣
夜魔	妖馬	ハッグ	ニンフ	ニンフ	水人	ニンフ	ハッグ	ニンフ	水人	ニンフ	妖精鳥	鳥人	ニンフ	ハッグ	鳥人	爬虫人	ハッグ	オーク
妖精鳥	ﾌｪｱﾘｰ	ﾌｪｱﾘｰ	魔狼	ﾌｪｱﾘｰ	ニンフ	ハッグ	ハッグ	魔狼	妖馬	飛獣	鳥人	ニンフ	ﾌｪｱﾘｰ	魔狼	ゾンビ	オーク	バット	飛獣
妖馬	飛獣	妖精鳥	魔熊	水人	魔犬	ハッグ	オーク	鳥人	ハッグ	ﾌｪｱﾘｰ	魔犬	ニンフ	水人	水人	鳥人	鎧獣	魔狼	ゴブリン
狼人	魔犬	魔狼	魔犬	魔熊	魔熊	鎧獣	ゴブリン	魔熊	魔犬	オーク	トロル	妖馬	魔犬	ゴブリン	水人	鳥人	ｽｹﾙﾄﾝ	爬虫人
ｵｰｸ	ゴブリン	魔狼	ゾンビ	猫人	ゴブリン	ゾンビ	ｽｹﾙﾄﾝ	ゴブリン	魔熊	魔犬	巨人	爬虫人	飛獣	水人	魔狼	爬虫人	ゾンビ	トロル
コボルト	ゴブリン	ｽｹﾙﾄﾝ	ゴブリン	飛獣	オーク	ゴーレム	ゴブリン	ゴブリン	魔犬	魔狼	魔狼	魔狼	バット	ゾンビ	魔狼	飛獣	オーク	オーク
ゴーレム	ｽｹﾙﾄﾝ	巨人	トロル	ｽｹﾙﾄﾝ	トロル	鎧獣	トロル	鎧獣	鎧獣	巨人	魔熊	ハッグ	鎧獣	鎧獣	ゴブリン	鎧獣	巨人	トロル
ゴブリン	ゾンビ	オーク	オーク	巨人	魔犬	魔狼	妖馬	魔狼	ハッグ	ゾンビ	巨人	ﾌｪｱﾘｰ	魔狼	オーク	鳥人	妖馬	ゾンビ	魔犬
ｽｹﾙﾄﾝ	ゾンビ	ゴーレム	ゴーレム	ハッグ	ゴーレム	トロル	ゴーレム	巨人	鎧獣	ゴーレム	飛獣	ハッグ	ハッグ	飛獣	ゴブリン	爬虫人	ゾンビ	巨人
ゾンビ	ニンフ	ｽｹﾙﾄﾝ	魔狼	ハッグ	爬虫人	ｽｹﾙﾄﾝ	ハッグ	ｽｹﾙﾄﾝ	ｽｹﾙﾄﾝ	ハッグ	ｽｹﾙﾄﾝ	ハッグ	バット	ｽｹﾙﾄﾝ	ﾌｪｱﾘｰ	魔狼	オーク	ゴーレム
トロル	魔熊	ゴーレム	巨人	ゴーレム	ゴーレム	ゴーレム	巨人	オーク	魔狼	魔犬	爬虫人	巨人	ゴブリン	魔犬	魔犬	魔犬	ゴーレム	鎧獣
ニンフ	鳥人	猫人	爬虫人	ﾌｪｱﾘｰ	水人	水人	飛獣	飛獣	オーク	爬虫人	トロル	妖馬	ﾌｪｱﾘｰ	爬虫人	水人	爬虫人	鳥人	鎧獣
ﾊｲﾄﾛﾙ	ゴーレム	魔熊	魔熊	飛獣	鎧獣	ゴーレム	巨人	鎧獣	ゾンビ	鎧獣	爬虫人	ｽｹﾙﾄﾝ	ゴブリン	爬虫人	魔犬	巨人	ゴーレム	巨人
ﾌｪｱﾘｰ	妖精鳥	飛獣	水人	ニンフ	鳥人	ニンフ	猫人	魔狼	鳥人	鳥人	鳥人	ニンフ	飛獣	鳥人	魔狼	飛獣	妖精鳥	妖馬
Mｽﾗｲﾑ	ゾンビ	妖精鳥	飛獣	水人	ﾌｪｱﾘｰ	ゾンビ	ﾌｪｱﾘｰ	魔狼	ｽｹﾙﾄﾝ	バット	バット	ﾌｪｱﾘｰ	バット	妖馬	バット	ゾンビ	ゾンビ	ゴブリン
ｽﾗｲﾑ人	ゾンビ	ゾンビ	魔狼	ニンフ	飛獣	ハッグ	妖馬	ゾンビ	ゴーレム	飛獣	鳥人	ニンフ	コボルト	妖精鳥	ﾌｪｱﾘｰ	ｽｹﾙﾄﾝ	ｽｹﾙﾄﾝ	ニンフ
爬虫人	水人	鳥人	ゴーレム	鎧獣	鳥人	ｽｹﾙﾄﾝ	鎧獣	魔犬	妖馬	トロル	巨人	猫人	飛獣	鳥人	ニンフ	水人	ｽｹﾙﾄﾝ	鎧獣
☆	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP

ゴブリン族が出てくるわけです。　このとき、種族の中のどのモンスターが選ばれるかは、トレードに出したモンスターのレベルによるのです。しかし、ちょうどいいレベルのモンスターがいないため、却ってレベルの低いモンスターが出てくることもあります。また、トレード前とトレード後が同じモンスターになったとき、「つり合うモンスターがいあに」と断られます。　トレード表で、☆になっているのは、ウィスプになるということです。なぜ最弱のウィスプが☆かというと、ウィスプとその他の種族をトレードした場合、その種族内での１ランク上のモンスターとトレードできるからです。

魔犬	魔狼	夜魔	妖精鳥	妖馬	狼人	オーク	コボルト	ゴーレム	ゴブリン	スケルトン	ゾンビ	トロル	ニンフ	ハイトロル	フェアリー	Mスライム	スライム人	爬虫人	☆
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
																			1UP
ニンフ																			1UP
魔熊	魔犬																		1UP
猫人	妖精鳥	ハッグ																	1UP
飛獣	コボルト	フェアリー	鳥人																1UP
鳥人	魔犬	ニンフ	鳥人	妖馬															1UP
猫人	ニンフ	ゾンビ	飛獣	水人	☆														1UP
ゴブリン	コボルト	ゴブリン	フェアリー	巨人	妖馬	オーク													1UP
魔狼	魔犬	妖精鳥	フェアリー	ニンフ	魔犬	ゴブリン	コボルト												1UP
オーク	ゴブリン	ゴブリン	ニンフ	飛獣	魔熊	鎧獣	飛獣	☆											1UP
妖馬	飛獣	鳥人	オーク	スケルトン	飛獣	魔狼	フェアリー	巨人	ゴブリン										1UP
魔狼	魔犬	ハッグ	ニンフ	ハッグ	ゴブリン	飛獣	魔狼	爬虫人	ゾンビ	☆									1UP
ハッグ	飛獣	妖馬	ハッグ	ゴブリン	オーク	ハッグ	魔狼	スケルトン	ニンフ	爬虫人	ニンフ								1UP
ゴーレム	魔犬	魔犬	フェアリー	水人	オーク	スケルトン	魔犬	魔熊	ニンフ	水人	スケルトン	ゴーレム							1UP
トロル	鳥人	ハッグ	鳥人	水人	ハッグ	ゴブリン	鳥人	ゾンビ	ハッグ	妖馬	飛獣	水人	ニンフ						1UP
魔熊	魔犬	魔狼	水人	爬虫人	巨人	スケルトン	巨人	フェアリー	ゾンビ	ゴーレム	ゴブリン	巨人	水人	☆					1UP
飛獣	飛獣	鳥人	ゴブリン	飛獣	魔犬	鳥人	飛獣	ハッグ	コボルト	鳥人	妖精鳥	魔犬	鳥人	ゴブリン	フェアリー				1UP
魔狼	コボルト	フェアリー	ゴブリン	水人	魔狼	ハッグ	ゴブリン	ゴブリン	フェアリー	ゾンビ	ニンフ	コボルト	ゾンビ	トロル	妖精鳥	☆			1UP
コボルト	ゾンビ	ゾンビ	飛獣	鎧獣	飛獣	ゾンビ	フェアリー	オーク	飛獣	鳥人	ゾンビ	ゴブリン	ゾンビ	ゴーレム	ゴブリン	フェアリー	☆		1UP
巨人	ゴーレム	ニンフ	フェアリー	水人	鳥人	スケルトン	オーク	スケルトン	鳥人	巨人	鎧獣	鎧獣	鳥人	鎧獣	飛獣	ゾンビ	バット	ゾンビ	1UP
1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP	1UP

武器

キャラたちは、それぞれ得意とする武器を持っています。アルシャルクは槍、ディアーネは斧、エルフたちは弓を得意としています。アルシャルクやデイアーネ、エルサイスたちは、たいていの剣を使うことができます。

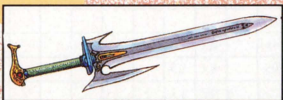
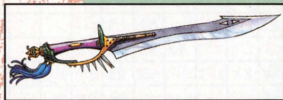
武器や防具は、”装備”しないとその効力を発揮しませんので気をつけて下さい。また、武器や防具には7種類の属性があり、防具ならば同じ属性の攻撃を防ぎ、武器ならば、その属性と相対するモンスターに対して、強力な威力を発揮します。

剣

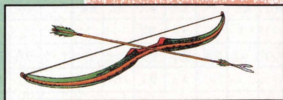
魔術師以外のキャラが装備できます。

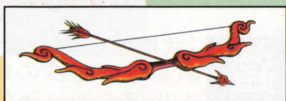
レイピア
細く長い刃を持つ、扱いやすい剣。突き刺すようにして攻撃する

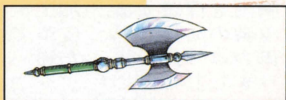
ロングソード
最もスタンダードな鉄製の長剣。広く普及している

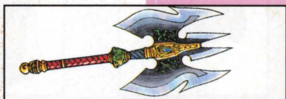
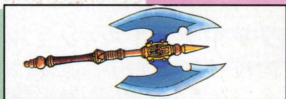
スレイヤー
斬られた者がその事に気づかないほど切れ味の異様に鋭い剣

ヘルブレイド
特殊な鉱石から鍛えた長剣。魔物に対して強い殺傷力を持つ

弓

弓は、離れた敵を攻撃できます。しかしあまりに近付き過ぎると逆に攻撃できなくなってしまいます。

フェアリーボウ
妖精(ようせい)たちが矢を的に導いてくれるという不思議な弓

マスターボウ
猟師たちが愛用している高性能の長弓

フレイムボウ
火の精霊が宿る弓。つがえられた矢は強い炎の力をおびるという

斧 ディアーネにのみ使いこなせます。

ハチェット
片手で扱う標準的な戦闘用の斧

バトルアクス
鋼鉄製の両刃の戦斧。かなりの重量がある

アースアクス
大地の力を宿し、絶大な破壊力を誇る巨大な戦斧

ホリーアクス
鍛冶の神ヘフスによって鍛え上げられた聖なる戦斧

槍 少し離れた敵を攻撃することができます。

グレイブ
人の背を越す長さの柄と三日月状の刃を持つ斧槍

バルディッシュ
厚く広い丈夫な刃を持つ重量級の斧槍。力の無い者には扱えない

ゲイボルグ

その矛先を向けられて生きのびた者はいないという伝説の槍

鎧

武器などの攻撃のダメージを減らしたり、ある種の魔法の攻撃を防ぎます。重い鎧は、エルフたちは装備することは出来ません。

プロテクター

胸部を保護する皮製の防具。防御力は「無いよりまし」程度

皮の鎧

加工・強化した皮革でつくられた鎧

リングメイル

金属製の小さな輪をつなぎ合わせてつくった鎧

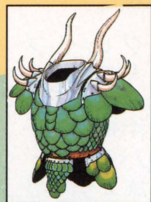
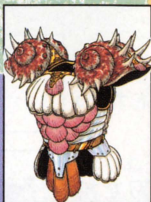
プレイトメイル

何枚もの金属板をつなぎ合わせてつくった鎧。重いのが難点

シェルメイル

深海に棲む二枚貝の貝殻を加工してつくった鎧

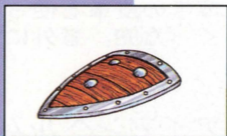
ドラゴンメイル

齢百を超えたドラゴンの角や鱗・骨などを使ってつくられた鎧

おもに敵の攻撃を当たりにくく、そしてダメージを軽減します。また、盾を装備していると、自分で敵の攻撃をうまくガードすることもあります。

木の盾

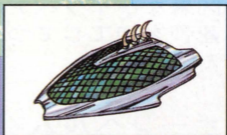
木製の丸い盾。材質が悪く、防御力は期待できない

ブロッカー

厳選(げんせん)された樫を使ってつくった盾。比較的丈夫。

バクラー

小型の丸い盾。敵の攻撃を受け流すようにして回避する

鱗(うろこ)の盾

若いドラゴンの鱗を使った高い耐熱性を持つ盾

ラスタシールド

強化セラミック製の盾あらゆる攻撃をがっちりと受け止める

ミストシールド

魔法攻撃に強く、霧で敵から身を守ることも出来る魔法の盾

敵の攻撃のダメージを減らしたり、攻撃をかわしたりすることに効果があります。

ヘッドガード

なめしてろうで固めた薄い皮革を継ぎ合わせただけの兜

皮の兜

厚手の皮革を使ってつくった兜。意外に丈夫

アイアンヘルム

シンプルな外観を持つ鉄製の兜。防御力は低くないのだが、重い

ベアヘルム

凶暴なケイブベアの頭蓋骨を加工してつくった兜

ホーンヘルム

オーガの角をあしらった頑丈な兜

ミストヘッド

重さが全く気にならないくらい、非常に軽い特殊金属製の兜

魔道器

ルフィーアとリンクの魔術士キャラが装備できるアイテムです。

杖

魔術士の魔力を強め、使用する魔法の威力を強力にします。

宿り木の杖

修業中の魔術士が使う、宿り木を用いた簡素(かんそ)な杖

グラススタッフ

大地の力をおびた硬質(こうしつ)ガラス製の杖

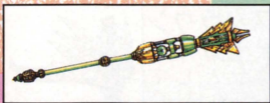
ウィンドワンド

風の魔力を増幅させる力を持つ小振りの杖

降魔の杖

僧侶たちの洗礼(せんれい)によって、魔を打ち滅ぼす力を宿した杖

精霊の杖

持つ者の魔力を大きく上げる、精霊の祝福(しゅくふく)を受けた杖

イオナロッド

雷精を封じた杖。強烈ないかずちを呼びこみ、敵をなぎ払う

ローブ

武器などの直接攻撃や魔法による攻撃のダメージを軽減します。

オーラローブ

着用者のオーラを増幅し敵から身を守る魔力のこもったローブ

ブレイズローブ

激しい炎の気をまとったローブ。火や氷の魔法から着用者を守る

アクアローブ

水の力がこめられたローブ。海の精たちの魔法が宿っているという

帽子

武器などの直接攻撃や魔法による攻撃のダメージを軽減し、魔法の攻撃から身を守ります。

フェアリーケープ

妖精の加護を受けた、魔法のケープ。心の魔法から守ってくれる。

フワフワ帽子

ファルコのヒナの羽毛を使った、軽くて丈夫な帽子

ローズクラウン

花精の祝福を受けたティアラ。装飾品としての価値も高い

ルナヘッド

月の光を魔力に転化させるという神秘的な帽子

指輪

このアイテムだけは、すべてのキャラが装備することができる魔力を秘めたアイテムです。敵の魔法攻撃の効力を軽減してくれます。中には特殊な力を秘めたものもあります。

ユリンリング

エルフ王の証（あかし）であるエメラルドの指輪。神の力が宿（やど）っている

ムーンリング

月の魔力を吸収して輝きを増すムーンストーンの指輪

ヒールリング

はめた者の生命力を倍増させ傷の治（なお）りを早くする神秘の指輪

ソロモンリング

太古の魔術王によって造り出された、あらゆる生物との会話を可能にする魔法の指輪

光の魔術士の装備

百年前に闇と戦った光の少女。その少女魔術士が最後の決戦に望む際、究極の魔道器を集め、さらに彼女の魔力を注いで完成させたのが4つの光の魔道器です。

少女は、闇の魔道師ゴールドを倒して役目を終えた後、冥府（めいふ）へと旅立つ前に、4つの光の魔道器を、東の諸大陸のあちこちに、ほこらを築いて封印します。杖、帽子、ローブ、指輪の4つが、それぞれ別の場所に分けられて封印されました。後の世にこれら魔道器が必要となることを、彼女は知っていたのかも知れません。

グリンの実
生命力が強いとされるグリンの木の実。ＨＰを回復できる

グリンミルク グリンの木の樹液を精製したもの。より多くのＨＰを回復できる

魔法草 口にした者の心に安らぎを与えるハーブ。ＭＰを回復できる

魔法エキス 魔法草の若葉から抽出したエキス。ＭＰをＭＡＸ値まで回復する

命の水 「ぐったり」状態から立ち直らせる事の出来る高価で貴重な薬

アムリタ 究極の魔法薬。服用者の体を完全な状態に治療・回復する

ゴルゴンの血 ゴルゴンの血液から作られた万能血清。麻痺・毒を治療する

毒消草 強力な解毒作用を持つ薬草。冒険の必需品

安息香
これを焚く事で混乱やとりこに陥った者を我に返らせられる

もどしの蜜 石化した体を元に戻す魔法薬

毒の牙
毒蛇の王と呼ばれるマンバロードの牙。強力な毒を秘めている

悪魔の爪 死の呪いの込められた魔物の爪。投げつけると呪いが発動する

宝石 さまざまな高価な宝石。価値があり、モンスターがとても欲しがる

地獄の釜
地脈を操り局地的に大地震を起こす事が出来るマジックアイテム

ドライエウレカ
陰干しして乾燥させたエウレカ。水でもどすと再び叫び出す

フンババ 凶悪な魔獣の排泄物。衝撃を与えると大爆発を起こす

ドクロ 悪魔を封印する儀式に使用する、魔法的な処理を施した頭蓋骨

幽霊草 食べると体が透明になり、３回の直接攻撃を受けつけなくなる

魔封じ 相手の魔力を一時的に封じる事が出来る強力なおまもり

ペンタクル 魔法の壁を作り、敵の物理攻撃から３回身を護ってくれる

飛翔石
使うと石の力が発動し、飛ぶように速く動けるようになるという

タリスマン 全員の運をしばしの間２倍にし、奇襲や罠から護ってくれるお守り

アミュレット
しばしの間、魔物がパーティーに近づくのを防ぐ、強力なお守り

生命球
キャラがＨＰ＝０になると、自然に壊れて全回復してくれる

魔法の護符
それぞれの魔法のパワーを、高位魔術師たちが護符に封じたもの

チャーム　相手の心をとりこにしてしまう、強力な護符

退魔の鐘　魔力のこもった鐘の音により、聞いた魔物を立ち去らせる

破魔の笛
聖なる響きで、複数のアンデッドを冥府に送り返すことができる

眠りの笛　心地よい笛の音は、聞くものを深い眠りへと誘う

妖魔の笛　魔物を魅きつけてやまない音色を持っている

七つ道具
泥棒の鍵開け道具。今まで開かなかった扉も開けることができる？

古代の像
魔力の込められた太古の石像。使うと何が起きるのか分からない

鍵　たくさんの鍵があり、それぞれに合った扉を開けることができる

スペシャルアイテム

通行証
関所を通り抜けるための許可証。得るには王の許諾が必要

精霊魂
死霊たちの呪縛から生者を護るという強力なおまもり

マカヤック
手のひらに収まるほど小さくして持ち運べる、魔法のボート

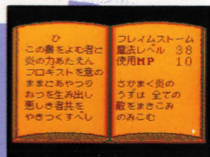
蟲笛
蟲使いたちが砂漠に棲むワームを呼び寄せるのに使う特殊な笛

魔道書

魔術士たちは、自分の収得した魔法を魔道書に書き込んでおきます。ルフィーアも旅の途中、多くの魔術士たちから魔法を学ぶことになり、そのつど覚えた魔法が魔道書に書き込まれます。魔道書にない魔法は使えません。

魔道書の見方

(日)魔道書画面を出す

移動中のコマンドで「アイテム」を選び、「つかう」で「まどうしょ」を選んでください。すると、ルフィーアの魔道書が画面に開かれ、魔法の種類が示された目次のページが見られます。

②魔道書の目次

この魔法の種類は、魔法の属性によるものです。読みたい魔法の種類を上下ボタンで選んで、Aボタンで決定してください。黒く書かれた魔法はまだ書き込まれていない魔法ですので、選ぶことはできません。このとき、Bボタンを押せば、移動画面に戻ります。

③魔道書を読む

その属性の魔法のページが開かれます。左には属性の説明が、右には個々の魔法の説明が表示されます。下に白い三角が出ていれば、その方向に左右ボタンを押せば、右なら次ぎページ、左なら前ページが表示されます。Bボタンで、目次のページに戻ります。Xボタンを押すと、一気に移動画面に戻ることができます。

魔法

魔法は、アルシャルク以外のキャラクターはだれもが使うことができます。

魔法の種類には、MPを消費しない自己魔法とMPを消費する特技魔法の2つがあります。

自己魔法は魔術士のみが使えるもので、戦闘で"アタック"を選んだときこれを使います。

ルフィーアは、冒険の最初ではまだ見習いの魔術士。自己魔法でさえ満足に唱えることは出来ません。しかしディアーネたちと旅に出て、各地に存在する導師たる魔術師に魔術を教えてもらうことにより、強力な魔法を覚えていきます。ルフィーアが覚えた魔法は、魔導書に書き込まれていきます。

消費されたMPは、宿屋に泊まると回復します。

攻撃魔法 … 敵にダメージを与える。

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
火炎の魔法				
フレイム	小さな火球を作り、敵に飛ばす	2	2	敵1
ハイフレイム	炎の剣が敵を襲う	4	6	敵1
パワーフレイム	巨大な火焔が敵を焼く	6	18	敵1
フレイムボム	3つの炎の球を3方向に飛ばす	5	7	敵3
フレイムウォール	炎の柱により全ての敵を焼く	7	23	敵全
フレイムストーム	炎の大渦で敵を焼きつくす	10	38	敵全
地の魔法				
ボルト	石つぶてを操り敵にぶつける	2	2	敵1
ボルトミサイル	石つぶてを3方向に飛ばす	8	9	敵3
ボンバー	大地の力を引き出し爆発を引き起こす	6	14	敵全
水の魔法				
ウォーターカッター	三日月型の水の刃を三方に飛ばす	7	15	敵3
風の魔法				
ウインドカッター	大竜巻を三方向に起す	6	8	敵3
心の魔法				
サイコミサイル	気の固まりを敵にぶつける	12	12	敵1
古代魔法				
マイト	属性に左右されず威力を発揮する	10	42	敵1
メガマイト	広範囲に効果を現す	20	48	敵全

攻撃効力魔法…敵にダメージを与えると共にコンディションに影響を与える

電撃の魔法…敵を痺れさせる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
サンダー	小さな落雷を起こす	3	4	敵1
サンダーロール	地をはう電撃で足元から攻撃	7	12	敵3
サンダーストーム	無数の落雷を呼び攻撃	12	32	敵全

地の魔法 …敵を混乱させる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
アースクエイク	大地の怒りが敵を襲う	11	36	敵全

凍結の魔法…敵を氷漬けにする

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
フリーズ	鋭い冷気による攻撃	4	4	敵1
アイスピラー	氷の柱に敵を封じようとする	7	6	敵3
フリーズウインド	強烈な冷波を敵にぶつける	10	20	敵全
デスフリーズ	生物にとっては致命的な凍気	14	36	敵全

ダークパワーを用いた魔法

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
ドロード	敵の細胞を腐敗させ毒に冒す	11	7	敵全
モル	死の呪い 敵に死をもたらす	7	13	敵1

心の魔法…混乱させる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
サイクローン	精神波で攻撃し、混乱させる	16	14	敵全

封魔魔法

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
ディスペル	悪霊払い アンデット系を消滅	5	7	敵1
シール	魔物を封印する魔法	6	30	敵全

攻撃補助魔法… 敵のコンディション、ステイタスに影響を与える

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
シャイン	目くらまし	1	1	敵全
スリーパー	催眠 敵を眠らせる	5	4	敵全
バインダー	金縛り	3	7	敵1
シャッター	魔法封じ	6	9	敵全
テラー	恐怖心を煽り、混乱させる	6	23	敵全
グラマー	魅惑 敵をとりこにさせる	5	12	敵1
ディスピード	敵の機敏さを落とす	4	6	敵全

防御魔法… 戦闘中、味方の力をアップさせる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
パワー	攻撃力をアップさせる	4	5	味1
ガード	防御力をアップさせる	3	4	味1
スピード	機敏さをアップさせる	5	7	味全
ディーマ	「魔」系、ドレインの攻撃を防ぐ	3	15	味全
フォッグ	霧を呼び、攻撃の命中率を下げる	7	18	敵味全
バリアー	攻撃を跳ね返す障壁を作り出す	5	21	味1
ミラージオ	魔法を跳ね返す	6	27	味1
ダークボール	魔法の力を吸い取る球を作る	6	38	敵味全

回復の魔法… 随時使用可 ＨＰ、コンディションの回復。

バイタル	ＨＰをある程度回復させる	2	1	味1
バイタロール	パーティー全員にバイタルを	6	5	味全
ハイバイタル	バイタルのパワーアップしたもの	4	10	味1
フルバイタル	一人のＨＰをフルチャージ	6	20	味1
フルバイタロール	全員のＨＰをフルチャージ	16	39	味全
ディパラズン	麻痺の解除	2	7	味1
ディストーン	石化の解除	3	12	味1
ライブ	“ぐったり”からの回復	9	26	味1
アウェイク	眠り・金縛り・氷結・感電・虜の状態の解除	1	4	味全
ディシャット	“魔法封じ”を解放する魔法	3	17	味全

特殊な魔法

イクジト	ダンジョンからの脱出。使えないフロアもあります	6	10	味全
テレポート	行ったことのある町や城に瞬間移動する	8	15	味全
サモンスト	モンスターを召喚する	5	11	?
バード	フィールドで鳥の心に入り周囲の様子を探る	1	1	味1
すらいみーず	スライミーを降らせて攻撃する	5	15	敵全

おまけ

負けるな！ルフィーアちゃん！！
主人公はワタシよ！の巻
アルシャルクったらロリエーンに振り回されてるんだって？
いやー
今回のロリエーンいーんだよな
そーなんだ意地悪だけどニクめなくってさー
ゲームメーカーの人もホメてたって！
カワイーもんな
主人公(ヒロイン)になればいーのにな
ひどーいっ
みんな そんなにロリエーンがいーならそっちに行っちゃえば!?
それもそーだな
え〜ん
あ〜っ

ソフエルモンスターメーカーシリーズのご案内

●ゲームボーイ版

モンスターメーカー

すべてがカードで出来ている不思議な世界…。その謎を解くために、カード王の城を目指し冒険の旅に出るモンスターメーカーの仲間たち！
好評のシリーズ第１弾！

●ファミコン版

モンスターメーカー ～７つの秘宝～

天上の神々の力を宿した７つの秘宝。その秘宝を狙うゾール神！運命の光の子は、闇の力対決するため、モンスターメーカーの仲間たちと共に、冒険へと旅立つ！
好評のシリーズ第２弾！
絶賛発売中！！

●ゲームボーイ版

モンスターメーカー２ ～ウルの秘剣～

ウルフレンドの落ちた８つの魔石。この謎を追って、ベング城のプリンセス“ヴィーナ”が、冒険へと旅立つ！
“ウルの剣”の誕生の秘密に迫るシリーズ第３弾！！

STAFF

ゲームデザイン　鈴木一也
キャラクターデザイン　九月姫
シナリオ&アートディレクション
西平桂子
アートアシスト　遠田哲也
システムアシスト　ろたこう
加藤伸男
モンスター&マップデザイン
(有) 遊企画
サウンド&コンポーズ
(株) キューブ
タイトルコンポーズ
(株) T'sミュージック
その他コンポーズ　村井俊夫
(株) アスペクト
グラフィックデザイン　NOM2
中村秀一郎
酒井和伸
チャーリー石川
江口智広
滝沢久己
プログラム　コーチャン
ノブ
市下修
今井昇佐
下田浩士
ディレクター　岩本正徳
プロデューサー　伊賀武
原案・監修　鈴木銀一郎
マニュアル・キャライラスト
九月姫
アイテムイラスト　相崎直美
西平桂子
マップイラスト　寛谷由紀子
マニュアルデザイン
MIMI
マニュアル制作・広報
松沢博
協力　(株) CB'sプロジェクト

使用上の注意

1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
2. テレビ画面から出来るだけ離れてゲームをして下さい。
3. 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管 および強いショックを避けてください。また絶対に分 解したりしないで下さい。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
7. スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スク リーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（ざんぞうげんしょう）（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。